

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BILANGAN MELALUI MEDIA KARTU ANGKA PADA ANAK KELOMPOK A TK PGRI10 SUKADANA

Baiq Fitriana
TK PGRI 10 Sukadana
Baiq.fitriana@gmail.com

Abstrak

Subyek penelitian adalah anak kelompok A di TK PGRI 10 Sukadana kecamatan Terara kabupaten Lombok Timur tahun pelajaran 2016/2017 yang berjumlah 20 anak dan terdiri atas 9 anak laki-laki dan 11 anak perempuan dengan usia rata-rata 5 tahun. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan dua siklus, dengan setiap siklusnya dilaksanakan 3 kali pertemuan. Penelitian ini dilaksanakan selama kurang lebih tiga bulan, yaitu mulai Bulan Pebruari sampai dengan April 2017. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan motorik halus Melalui Kegiatan menggunting bentuk geometri pada anak kelompok B Semester II di TK PGRI 10 Sukadana Tahun Pembelajaran 2016/2017. Berdasarkan hasil analisis data pada tiap siklus, terlihat bahwa hasil dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Pada pelaksanaan pembelajaran dan hasil analisis data siklus I, untuk aktivitas anak diperoleh skor ketuntasan klasikal sebesar tidak tuntas dan meningkat pada siklus II menjadi tuntas. Pada pelaksanaan pembelajaran dan hasil analisis data siklus I, untuk aktivitas guru diperoleh nilai rata-rata sebesar 3 dan aktivitas guru pada siklus II diperoleh nilai rata-rata sebesar 4

Kata Kunci :Kemampuan Mengenal Bilangan, Media Kartu Angka

PENDAHULUAN

Secara umum pendidikan adalah sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan. Pendidikan menjadi hal yang sebaiknya kita juga perlu ketahui untuk menambah wawasan kita terhadap hal yang selalu berkaitan dengan kehidupan kita sehari-hari, karena kita selalu melewati proses

pendidikan oleh sebab itulah kita sebagai pelaku harus paham apa pengertian pendidikan itu.

Pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Hal ini tercantum dalam Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya yang di tunjukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang di lakukan melalui perangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut. Dalam perkembangannya masyarakat telah menunjukkan lepedulian terhadap pendidikan, pengasuhan, dan perlindungan usia dini untuk usia 0-6 tahun dengan berbagai jenis layanan sesuai dengan kondisi dan kemampuan yang ada, baik dalam jalur pendidikan formal maupun nonformal. Penyelenggaraan PAUD jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-Kanak usia $4 \leq 6$ tahun. Sedangkan PAUD jalur nonformal berbentuk Taman Penitipan Anak (TPA) dan berbentuk lain yang sederajat, yang menggunakan program untuk anak usia $0 < 2$ tahun, $4 \leq 6$ tahun dan program pengasuhan untuk anak usia $2 < 4$ tahun.

Penyelenggaraan PAUD sampai saat ini belum memiliki standar yang dijadikan sebagai acuan minimal dalam penyelenggaraan PAUD jalur pendidikan formal, nonformal dan informal. Oleh karena itu, untuk memberikan pelayanan yang berkualitas sesuai dengan kebutuhan pertumbuhan dan perkembangan anak maka perlu disusun standar PAUD.

PAUD tidak mengemban tanggung jawab utama dalam membina kemampuan akademik. Salah satu kompetensi yang dimiliki oleh peserta didik di PAUD adalah mampu mengikuti pendidikan selanjutnya dengan kesiapan yang optimal sesuai dengan tuntutan yang berkembang dalam masyarakat. Kemampuan dasar yang di kembangkan di PAUD meliputi kemampuan bahasa, fisik motorik, nilai agama dan moral, sosial emosional, seni dan kognitif. Pengembangan kemampuan kognitif bertujuan meningkatkan kemampuan berpikir anak. Pada kemampuan kognitif tersebut, anak diharapkan dapat mengenal konsep sains dan matematika

sederhana . Matematika anak usia dini menurut sriningsih, (2009 :23) yaitu : “ pembelajaran matematika terpadu yang merupakan sarana yang dapat di gunakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir, mendorong untuk mengembangkan berbagai potensi intelektual anak .” Kegiatan pengembangan pembelajaran pengembangan matematika untuk anak usia dini pada dasarnya bertujuan untuk menstimulasi kemampuan berpikir anak agar memiliki kesiapan untuk belajar matematika pada tahap selanjutnya.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan penulis di lapangan di temukan adanya permasalahan dalam kegiatan pengembangan di kelas yaitu rendahnya kemampuan mengenal konsep bilangan di TK PGRI 10 Sukadana pada kelompok A. Berdasarkan permasalahan di atas penulis meneliti secara langsung manfaat kartu angka sebagai salah satu cara meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak PAUD dan dapat memperbaiki kondisi pembelajaran yang terjadi di TK PGRI 10 Sukadana.

KAJIAN PUSTAKA

Kemampuan Mengenal Angka

a. Pengertian Kemampuan

Kemampuan adalah perpaduan antara teori dan pengalaman yang diperoleh dalam praktek di lapangan, termasuk peningkatan kemampuan menerapkan teknologi yang tepat dalam rangka peningkatan produktivitas kerja (**Tadkirotun, 2012**).

Menurut **Asmani (1996:102)**, bahwa kemampuan adalah kapasitas seseorang individu untuk mengerjakan berbagai tugas dalam suatu pekerjaan. Selanjutnya totalitas kemampuan dari seseorang individu pada hakekatnya tersusun dari dua perangkat faktor, yakni kemampuan intelektual dan kemampuan fisik. Kemampuan intelektual adalah kemampuan untuk menjalankan kegiatan mental. Kemampuan fisik adalah kemampuan yang diperlukan untuk melakukan tugas-tugas yang menuntut stamina, kecekatan, kekuatan dan bakat-bakat sejenis.

Kemampuan adalah sifat lahir dan dipelajari yang memungkinkan seseorang dapat menyelesaikan pekerjaannya. Adapun apa yang harus dimiliki oleh seseorang dalam menghadapi pekerjaannya menurut Mitzberg seperti yang dikutip Gibson, ada

empat kemampuan (kualitas atau skills) yang harus dimiliki oleh seseorang dalam menjalankan tugas-tugasnya sebagai berikut:

1. Keterampilan teknis, adalah kemampuan untuk menggunakan alat-alat, prosedur dan teknik suatu bidang khusus.
2. Keterampilan manusia, adalah kemampuan untuk bekerja dengan orang lain, memahami orang lain, memotivasi orang lain, baik sebagai perorangan maupun sebagai kelompok.
3. Keterampilan konseptual, adalah kemampuan mental untuk mengkoordinasikan, dan memadukan semua kepentingan serta kegiatan organisasi.

Menurut **Iskandar (2011)**, kemampuan atau skill adalah berasal dari kata dasar mampu yang dalam hubungan dengan tugas/pekerjaan berarti dapat (kata sifat/keadaan) melakukan tugas/pekerjaan sehingga menghasilkan barang atau jasa sesuai dengan yang diharapkan. Kemampuan dengan sendirinya juga kata sifat/keadaan ditujukan kepada sifat atau keadaan seseorang yang dapat melaksanakan tugas/pekerjaan atas dasar ketentuan yang ada.

b. Pengertian Angka

Menurut **Tadkirotun (2012)** angka atau bilangan adalah lambang atau simbol yang merupakan suatu objek yang terdiri dari angka-angka. Sebagai contoh bilangan 10, dapat ditulis dengan dua buah angka (*double digits*) yaitu angka 1 dan angka 10). Bilangan banyak ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Namun demikian, bilangan yang ditemui anak-anak sebenarnya memiliki arti yang berbeda-beda.

Nurlaela, (2009:16) mengemukakan bahwa tampilan bilangan yang satu dengan tampilan bilangan yang lainnya memahami hubungan antar tampilan bilangan dapat diartikan sebagai contohnya setelah anak mendengarkan soal (tampilan bahasa lisan), anak bisa menunjukkan dengan media balok (tampilan model/benda mainan), menggambar (tampilan gambar), lalu anak menulis jawaban pada kertas (simbol tertulis angka atau kata). Setiap bilangan yang dilambangkan dalam bentuk angka, sebenarnya merupakan konsep abstrak.

Marhijanto (2008:30) bahwa bilangan adalah banyaknya benda, Jumlah, satuan system matematika yang dapat diunitkan dan bersifat abstrak. Konsep abstrak ini merupakan hal yang sulit untuk anak Taman Kanak-kanak memahami secara langsung. Sebagaimana yang telah dikemukakan bahwa konsep bilangan itu bersifat

abstrak, maka cenderung sukar untuk dipahami oleh anak usia dini dan Taman Kanak-kanak dimana pemikiran anak Taman Kanak-kanak berdasarkan pada pengalaman kongkret. Untuk dapat mengembangkan konsep bilangan pada anak Taman Kanak-kanak tidak dilakuakn dalam jangka waktu pendek, yang harus dilakukan secara bertahap dalam jangka waktu yang lama, serta dibutuhkan media yang kongkrit untuk membantu proses pembelajaran mengenal bilangan.

Anak memiliki kemampuan *counting* (berhitung) sebelum berusia 3 tahun bahwa anak mampu menyebutkan urutan bilangan, misalnya satu, dua, tiga, empat, dan seterusnya. Untuk bisa berhitung anak-anak memulai berhitung dari 1 sampai 9 setelah itu 10 dan seterusnya yaitu bilangan yang terdiri dari 2 angka, misalnya anak mampu menyebutkan bilangan “sebelas” bukan menyebutkan “sepuluh satu” dan sebagainya.

Media Kartu Angka

a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa Latin “*Medius*” yang berarti tengah, perantara, dan pengantar, dalam bahasa Arab, media diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Menurut **Djamarah (1995:136)**, media adalah alat bantu apa saja yang dapatg dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai suatu tujuan pembelajaran.

1) Jenis-jenis Media

Berdasarkan pengertian media yang disebutkan oleh beberapa pakar, secara umum media itu banyak, ada media elektronik, media gambar dan lain sebagainya. Media yang dibahas pada penelitian ini merupakan jenis media yang secara khusus digunakan pada pendidikan anak usia dini. Jenis-jenis media yang digunakan dalam meningkatkan pengetahuan untuk anak usia dini diantaranya adalah:

- a) Media Serutan Kayu
- b) Media gambar
- c) Media Kartu Angka (**Nurani, 2012**)

2) Manfaat Media

Menurut pendapat yang dikemukakan (**Tim PKP PG TK 2008**) tentang manfaat media pengajaran dalam proses belajar anak, sebagai berikut:

1. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
3. Metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga

b. Pengertian Kartu Angka

Kartu angka atau alat peraga kartu adalah alat-alat atau perlengkapan yang digunakan oleh seorang guru dalam mengajar yang berupa kartu dengan bertuliskan angka sesuai dengan tema yang diajarkan. Alat peraga kartu adalah alat bantu bagi anak untuk mengingat pelajaran. Alat peraga kartu huruf dapat menimbulkan kesan di hati sehingga anak-anak tidak mudah melupakannya. Sejalan dengan ingatan anak akan alat peraga itu, ia juga diingatkan dengan pelajaran yang disampaikan guru. Semakin kecil anak, ia semakin perlu visualisasi/konkret (perlu lebih banyak alat peraga) yang dapat disentuh, dilihat, dirasakan, dan didengarnya (**Nurani, 2012**).

Langkah-Langkah Penerapan Kartu Angka Dalam Pembelajaran :

Menurut **Tadkirotun (2012)** kartu angka merupakan fasilitas penting dalam pembelajaran di sekolah karena bermanfaat untuk meningkatkan perhatian anak. Dengan alat peraga kartu, anak diajak secara aktif memperhatikan apa yang diajarkan guru. Satu hal yang harus diingat, walaupun fasilitas alat peraga kartu yang dimiliki sekolah sangat minim, tetapi bila penggunaan alat peraga diikuti dengan metode anak aktif, maka efektifitas pengajaran akan semakin baik. Maka adapun langkah penerapan penggunaan kartu angka dalam pembelajaran yaitu:

Contoh penerapan untuk anak kelompok A

- 1) Permainan angka bisa dilakukan dengan kartu angka dan gambar. Satu sisi berisi sejumlah gambar dan satu sisi bertulis angka.
- 2) Anak menghitung jumlah gambar pada kartu
- 3) Jika hitungannya benar, anak membalik kartu, sehingga terlihat angka.
- 4) Guru memberikan tanggapan positif. Jika anak keliru bantu dia menghitungnya.

Setelah itu anak menghitung kembali tanpa di bantu.

Contoh penerapan untuk anak kelompok B

- 1) Kartu huruf dikembangkan bentuknya ke keartu angka-huruf. Satu sisi bertulis angka, satu sisi bertulis huruf
- 2) Mula-mula anak membaca angka
- 3) Apabila benar, anak boleh membaca hurufnya.
- 4) Jika anak mau belajar membaca, permainan dibalik, anak membaca sisi hurufnya terlebih dahulu baru membuka sisi yang bertulis angka.

METODE PENELITIAN

Subyek penelitian adalah anak kelompok A di TKPGRI 10 Sukadana kecamatan Terara kabupaten Lombok Timur tahun pelajaran 2016/2017 yang berjumlah 20 anak dan terdiri atas 9 anak laki-laki dan 11 anak perempuan dengan usia rata-rata 5 tahun.

Penelitian ini dilaksanakan di kelompok A TK PGRI 10 Sukadana kecamatan Terara kabupaten Lombok Timur yang merupakan tempat tugas peneliti dimana TK ini berada di tengah perkampungan dan berbatasan dengan rumah-rumah penduduk desa Sukadana.

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan dua siklus, dengan setiap siklusnya dilaksanakan 3 kali pertemuan. Penelitian ini dilaksanakan selama kurang lebih tiga bulan, yaitu mulai Bulan Pebruari sampai dengan April 2017

Cara pengambilan data dalam penelitian ini adalah data tentang situasi belajar mengajar diperoleh dari lembar observasi.

Adapun penilaian kebrhasilan anak dalam proses pembelajaran menggunakan penilaian berdasarkan aspek dan indicator yang memang harus diperoleh anak tersebut.

Adapaun rincian terkait aspek dan indikator penilaian tersebut sebagai berikut
Kisi-kisi Observasi Kemampuan mengenal bilangan melalui permainan kartu angka

NO	INDIKATOR KEMAMPUAN	DISKRIPSI
1	Membilang/menyebutkan angka 1-10	Membilang/menyebutkan angka 1-10 sesuai dengan urutan angka/bilangan
2	Mengurutkan angka 1-10	Mengurutkan angka 1-10 sesuai dengan nilai angka/bilangan
3	Menghubungkan/memasangkan angka 1-10	Menghubungkan/memasangkan angka 1-10 sesuai dengan nilai angka.
4	Membedakan jumlah benda angka 1-10	Membedakan jumlah benda angka 1-10 sesuai dengan nilai angka
5	Mampu menulis lambing bilangan 1-10	Menulis lambing bilangan 1-10 dengan tepat

Rubrik Penilaian Kemampuan mengenal angka melalui media kartu angka

NO	INDIKATOR	DISKRIPSI SKOR			
		1	2	3	4
1	Membilang/menyebutkan angka 1-10	Apabila anak mampu membilang angka 1-5	Apabila anak mampu membilang angka 1-7	Apabila anak mampu membilang angka 1-10	Apabila anak mampu membilang angka 1-10 atau lebih
2	Mengurutkan angka 1-10	Apabila anak mampu mengurutkan angka 1-5	Apabila anak mampu mengurutkan angka 1-7	Apabila anak mampu mengurutkan angka 1-10 angka.	Apabila anak mampu mengurutkan angka 1-10 angka atau lebih
3	Menghubungkan/memasangkan angka 1-10	Apabila anak mampu memasangkan 1-5	Apabila anak mampu memasangkan angka	Apabila anak mampu memasangkan angka 1-	Apabila anak mampu memasangkan

			1-7	10	angka 1-10 atau lebih
4	Membedakan jumlah benda angka 1-10	Apabila anak mampu membedakan angka 1-5	Apabila mampu membedakan angka 1-7	Apabila mampu membedakan angka 1-10	Apabila mampu membedakan angka 1-10 atau lebih
5	Mampu menulis lambing bilangan 1-10	Apabila mampu menulis lambing bilangan 1-5	Apabila mampu menulis lambing bilangan 1-7	Apabila mampu menulis lambing bilangan 1-10	Apabila mampu menulis lambing bilangan 1-10 atau lebih

Adapun yang menjadi indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini adalah pencapaian prestasi anak dengan ketentuan sebagai berikut: Keberhasilan penelitian ini dilihat dari prestasi belajar mencapai ketuntasan klasikal yaitu jika $\geq 85\%$ anak mendapat skor minimal bintang 3.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

1. Siklus I

a. Perencanaan

Pada tahap ini yang akan dilakukan adalah kegiatan membuat rencana pelaksanaan pembelajaran harian, lembar observasi kemampuan motorik halus melalui kegiatan menggunting bentuk geometri Pada Siklus I dan Siklus II.

b. Pelaksanaan Tindakan

Dalam tahap pelaksanaan tindakan dilaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat. Untuk dapat menyesuaikan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) menyangkut kemampuan motorik halus melalui kegiatan menggunting

bentuk geometri penerapan menggunting bentuk geometri yang dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan untuk kegiatan pembelajaran tiap siklusnya.

c. Hasil Observasi

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas siswa setelah dianalisa diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 4.1. Hasil Observasi Kemampuan motorik halus Melalui Kegiatan menggunting bentuk geometri Pada Siklus I

Aspek Yang Dinilai	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Skor Akhir	Tuntas / Tidak Tuntas
1	2	3	2.5	T
2	2	2	2	TT
3	3	2	2.5	T
4	2	2	2	TT

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa diperoleh kemampuan motorik halus Melalui Kegiatan menggunting bentuk geometri Pada Siklus I. Tingkat kemampuan motorik halus anak ini tergolong belum tuntas. Oleh karena itu maka kemampuan menggunting bentuk geometri pada siklus berikutnya masih perlu ditingkatkan.

d. Refleksi

Berdasarkan analisis hasil observasi pada siklus I, jumlah siswa yang tuntas masih BERAPA % berarti masih dibawah standar minimum yakni 85%. Hasil tersebut belum mencapai hasil yang diharapkan, untuk itu peneliti melanjutkan ke siklus berikutnya. Dalam siklus I ini terdapat kekurangan-kekurangan yang perlu untuk diperhatikan dan diperbaiki pada kegiatan siklus II.

2. Hasil Penelitian Siklus II

Proses pembelajaran pada siklus II diawali dengan pemberian umpan balik dari hasil evaluasi yang diberikan. Oleh karena itu, sebelum berdiskusi guru menghimbau agar siswa tidak ada yang ngobrol, mengganggu temannya yang lain, dan tidak ada siswa yang diam memperhatikan teman-temannya, demikian juga pembagian tugas dalam setiap kelompok harus lebih jelas sehingga siswa dapat melaksanakan tugasnya masing-masing..

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas siswa setelah dianalisa diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 4.1. Hasil Observasi Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Menggunting Bentuk Geometri Pada Siklus II

Aspek Yang Dinilai	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Skor Akhir	Tuntas / Tidak Tuntas
1	2	3	2.5	T
2	2	2	2	TT
3	3	2	2.5	T
4	2	2	2	TT

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa diperoleh kemampuan motorik halus Melalui Kegiatan menggunting bentuk geometri Pada Siklus II. Tingkat kemampuan motorik halus anak ini tergolong tuntas. Oleh karena itu maka kemampuan motorik halus sudah mencapai tingkat perkembangan sesuai dengan rencana yaitu berkembang sesuai harapan (BSH).

B. PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan motorik halus Melalui Kegiatan menggunting bentuk geometri pada anak kelompok B Semester II di TK PGRI 10 Sukadana Tahun Pembelajaran 2016/2017.

Berdasarkan hasil analisis data pada tiap siklus, terlihat bahwa hasil dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Pada pelaksanaan pembelajaran dan hasil analisis data siklus I, untuk aktivitas anak diperoleh skor ketuntasan klasikal sebesar tidak tuntas dan meningkat pada siklus II menjadi tuntas. Pada pelaksanaan pembelajaran dan hasil analisis data siklus I, untuk aktivitas guru diperoleh nilai rata-rata sebesar 3 dan aktivitas guru pada siklus II diperoleh nilai rata-rata sebesar 4

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan di atas dapatlah kami simpulkan : Penerapan Motorik Halus dapat meningkatkan kemampuan Menggynting Bentuk Geometri pada anak kelompok B TK PGRI 10 Sukadana semester II Tahun Pelajaran 2016/2017

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah. (2009). *Perkembangan dan Konsep dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Universitas Terbuka.
- Dewi R. (2005). *Bernagai Masalah Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti.
- Gunarti. (2008). *Pengembangan Perilaku Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Ghony dkk. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jogjakarta : Ar Ruzz Media.
- Hurlock Elizabeth B. (1978). *Perkembangan Anak* Jilid 1 Edisi keenam (Med.Meitasari Tjandrasa.Terjemahan). Jakarta: Erlangga.
- Mahendra.(1998). *Teori Belajar dan Perkembangan Motorik*. IKIP Bandung Perss.
- Meli Novikasari. (<http://melyloelhabox.blogspot.co.id/2013/05/hakikat-perkembangan-motorik-halus-anak.html>), akses tanggal 20 Pebruari 2017 pukul 20:15 WIT.
- Musfiroh.(2008). *Cerdas Melalui Bermain*, Jakarta : Grasindo.
- Mutiah.(2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta:Kencana.
- Mistriyanti. (2012). Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini. Diakses dari <http://haurasyalsabila.blogspot.com> pada tanggal 20 Pebruari 2017, jam 20.50 WIB.
- Nuraini.(2011).(2011). Intensitas Belajar Siswa. <http://suaraguru.wordpress.com/2011/12/01/>. Akses 20 Pebruari 2017 pukul 20:15 WIT.
- Slameto.(2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. (1992). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sujiono.(2008). *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas terbuka
- Sugiyanto.(1991). *Materi Pokok Perkembangan dan Belajar Gerak* Buku I Modul 1-6. Jakarta: Depdikbud Proyek Penataran Guru SD setara D-II Bagian Proyek Penataran guru Penjas SD setara D-II.
- Sumantri. (2005). *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.